

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-179055

(43)Date of publication of application : 06.07.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 09-365924

(71)Applicant : SQUARE CO LTD

(22)Date of filing : 22.12.1997

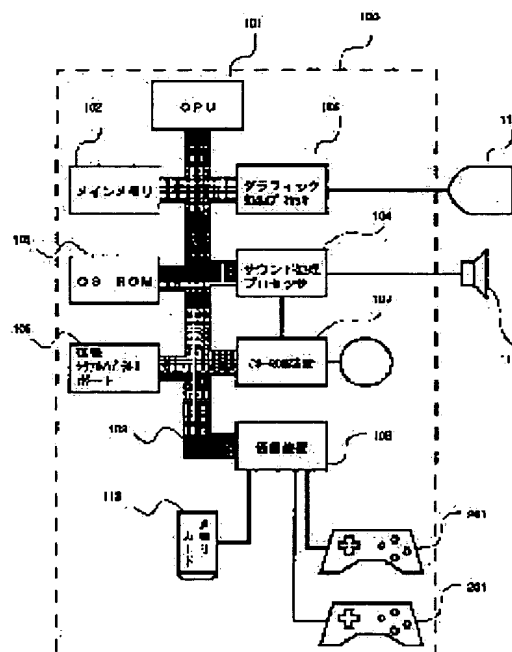
(72)Inventor : AOKI KAZUHIKO

(54) GAME DEVICE AND INFORMATION RECORDING MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To obtain a game with a feeling of presence and a tense feeling by detecting that a second character has entered a clocking start range, starting the clocking of the time for indicating the effect of the act of a first character and displaying the clocked time.

SOLUTION: A graphic processor 106 is connected to a TV set through a video output 110 and the images of the character and a background are generated so as to display on TV set. CPU 101 detects that a second character has entered the clocking start range to start a clocking processing, after that, proceeds the clocking processing independently of whether or not the player instructs for the movement of the character, changes the strength of the attack in accordance with the time which is clocked by the clocking processing when the player instructs for the attack to an enemy character and resets clocking after the attack. The period clocked by the clocking processing is displayed in a bar graph which is called as an ATB bar.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-179055

(43) 公開日 平成11年(1999) 7月6日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

H

審査請求 未請求 請求項の数 7 F D (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願平9-365924

(22) 出願日 平成9年(1997)12月22日

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72) 発明者 青木 和彦

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アル

コタワー株式会社スクウェア内

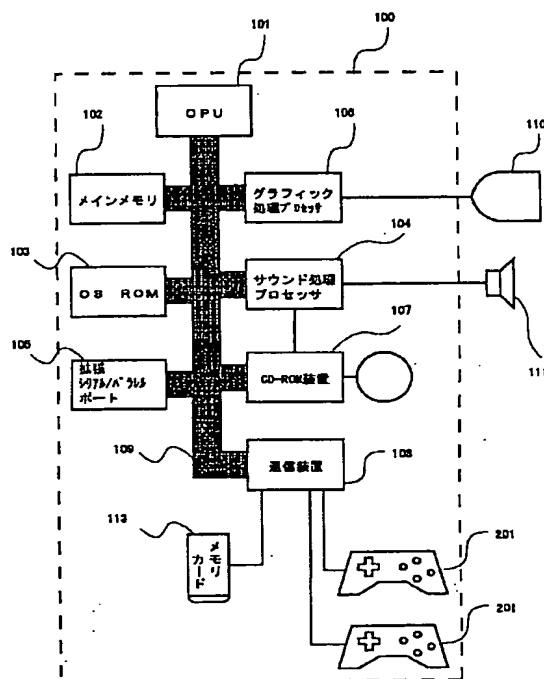
(74) 代理人 弁理士 川和 高穂

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置および情報記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 キャラクタの攻撃の威力が経過時間によって決まるゲーム装置を提供する。

【解決手段】 攻撃力はATBバーという棒グラフによって表示される。敵キャラクターが自キャラクターの攻撃射程範囲に入るとATBバーの表示が始まり、棒グラフが0から次第に伸び始める。棒グラフの長さはATBバーの表示開始時刻からの経過時間に比例するが、上限に達すればそれ以上は伸びない。プレーヤが自キャラクターに攻撃を指示すると、ATBバーに表示された棒グラフの長さに対応した攻撃力の攻撃が敵キャラクターに加えられる。敵キャラクターが自キャラクターの警戒範囲から出るとATBバーの表示を停止する。ATBバー自体の長さによって自キャラクターの最大攻撃力を表示する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 第 1 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に記憶された座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、

前記規定手段によって規定された計時開始範囲および前記第 2 記憶手段に記憶された座標情報から前記第 2 キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第 1 キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、

前記計時手段により計時された時間を表示するための時間表示手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 第 1 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に記憶された座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、

前記規定手段によって規定された計時開始範囲および前記第 2 記憶手段に記憶された座標情報から前記第 2 キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第 1 キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、

前記第 1 キャラクタが行動した場合、前記計時手段によって計時された時間に基いて前記第 1 キャラクタの行動の効果を決定する効果決定手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 第 1 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に記憶された座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、

前記規定手段によって規定された計時開始範囲および前記第 2 記憶手段に記憶された座標情報から前記第 2 キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第 1 キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、

前記第 1 キャラクタが行動した場合、前記計時手段によって計時された時間に基いて前記第 1 キャラクタの行動の効果を決定する効果決定手段と前記第 1 キャラクタが行動した後に、前記計時手段による計時をリセットして計時をやり直す計時リセット手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 第 1 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 1 記憶手段に記憶された座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、

前記規定手段によって規定された計時開始範囲および前記第 2 記憶手段に記憶された座標情報から前記第 2 キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第 1 キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、

前記計時手段によって計時された時間が所定の時間に達した場合前記第 1 キャラクタに行動させる行動開始手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 第 1 キャラクタおよびこれとは異なる第 2 キャラクタとが登場し、入力手段、表示手段、制御手段、および、記憶手段を備えたゲーム装置を制御する手順を記録した記録媒体であって、

前記第 1 キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、

前記第 2 キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、

前記記憶された第 1 キャラクタの座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する手順と、

前記規定された計時開始範囲および前記記憶された第 2 キャラクタの座標情報から前記第 2 キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第 1 キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する手順と、

前記開始された計時に基いて計時された時間を前記表示手段に表示する手順とを含むゲームプログラムを収容したことを特徴とする情報記録媒体。

【請求項 6】 第 1 キャラクタおよびこれとは異なる第 2 キャラクタとが登場し、入力手段、表示手段、制御手段、および、記憶手段を備えたゲーム装置を制御する手順を記録した記録媒体であって、

前記第 1 キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、

前記第 2 キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、

前記記憶された第 1 キャラクタの座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する手順と、

前記規定された計時開始範囲および前記記憶された第 2 キャラクタの座標情報から前記第 2 キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第 1 キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する手順と、

前記第 1 キャラクタが行動した場合、前記開始された時間の計時に基いて前記第 1 キャラクタの行動の効果を決定する手順とを含むゲームプログラムを収容したことを特徴とする情報記録媒体。

【請求項 7】 第 1 キャラクタおよびこれとは異なる第 2 キャラクタとが登場し、入力手段、表示手段、制御手段、および、記憶手段を備えたゲーム装置を制御する手

順を記録した記録媒体であって、
前記第1キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、
前記第2キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、
前記記憶された第1キャラクタの座標情報に基づいて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する手順と、
前記規定された計時開始範囲および前記記憶された第2キャラクタの座標情報から前記第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する手順と、
前記開始された時間の計時に基いて計時された時間が所定の時間に達した場合前記第1キャラクタに行動させる手順とを含むゲームプログラムを収容したことを特徴とする情報記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム装置およびそのゲームのソフトウェアを記録した媒体に関し、特に、プレーヤによるキャラクタの移動の指示が順次行われることによりゲームが進行する一方で、あるキャラクタから別のキャラクタへの攻撃の威力が移動の指示の回数ではなく、実際の時間の流れに応じて変化するゲームのゲーム装置およびそのソフトウェアを記録した媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】今日のゲーム装置は、最先端のハードウェアおよびソフトウェア技術と進んだキャラクタや背景、ストーリーの設計が結合した、いわば技術と文化の総合芸術・総合産業として我が国のみならず世界で評価されている。その中でも特に、ロールプレイングゲーム（以下「RPG (Roll Playing Game)」という）における技術的な進歩はめざましい。

【0003】RPGとは、仮想的な世界のキャラクタの役割をプレーヤが演ずる形式のゲームをいう。すでに、現実の世界に準じた国同士の覇権を競うゲームで、プレーヤが各国の元首を役割を担うもの、竜や魔法が登場するファンタジーの世界でプレーヤが剣士や魔法使いを演じてとらわれた王女を助けるもの、何層にもなる洞窟（以下「ダンジョン」という）の中を探索してアイテムや宝物を探すものなどが普及し、多くのファンを獲得している。

【0004】元来RPGは、複数の人間同士で遊ぶボードゲームの一種であった。しかし今日では、コンピュータ技術の発展によって、人間のプレーヤが一人の場合であってもコンピュータを相手にゲームを行うことができるようになった。特に、画像処理や音楽処理の技術の発展によって、臨場感のある仮想的な「世界」をプレーヤに提供することができるようになってきている。このような

RPGを行うためのゲーム装置や、ゲームのソフトウェアも数多くが販売されている。

【0005】コンピュータを用いたRPGのゲーム装置では、プレーヤはそれぞれのキャラクタに指示を出すことによりそのキャラクタを演ずることになる。あるプレーヤに注目したときにそのプレーヤが指示を出すキャラクタのことを「プレーヤキャラクタ」もしくは「自キャラクタ」と呼ぶ。一方、あるプレーヤ以外のプレーヤやコンピュータが指示を出すキャラクタであって、あるプレーヤが指示を出すキャラクタと敵対するものを「敵キャラクタ」と呼ぶ。

【0006】コンピュータを用いたRPGのゲーム装置では、敵キャラクタに対する移動や攻撃の指示は、コンピュータが出すことが多い。人間のプレーヤはコンピュータを相手に遊ぶのである。

【0007】さて、2人のプレーヤA、Bが敵対するようなRPGでは、以下のような手順をターンと呼ぶ。

(1) プレーヤAが移動を指示する。

(2) プレーヤAが攻撃もしくは防御を指示する。

(3) プレーヤAによる攻撃、防御の結果を判定する。

【0008】(4) プレーヤBが移動を指示する。

(5) プレーヤBが攻撃もしくは防御を指示する。

(6) プレーヤBによる攻撃、防御の結果を判定する。

【0009】プレーヤが2人よりも多くなった場合には上記(1)～(3)や(4)～(6)に相当する部分を各プレーヤに対して繰り返す。

【0010】これはボードゲーム時代以来の習慣によるものであり、ターンを繰り返すことによって仮想世界の時間が進む構成をとることが多い。したがって、あるターンでプレーヤが長考に入ると、そこでゲーム自体の進行が止まってしまうことになる。ターンの構成は上記に限らず、ゲームのルールによって異なるが、あるプレーヤが指示を出さないとゲーム自体の進行が止まってしまう、という点では共通する。

【0011】この点は、複数の人間がプレイするボードゲーム的なRPGではさほど問題とならない。プレーヤ同士で早く指示を出すよう促すことができるからである。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、特にコンピュータ相手のRPGでは、プレーヤ側が何もしないとゲームが進行しないターンによる構成では、以下のような問題が生ずる。

【0013】(1) 本来に「探索」や「冒険」をしている場合には、次に何をするかを決断を迷ってばかりいては、迷っている間に「怪物」や「盗賊」に襲われてしまうはずであるが、ターン制によるゲーム進行では、このような状況が表現できない。

【0014】(2) 臨場感あふれる画像、音楽、効果音を出している一方で、ゲーム自体の進行が停止すると緊

迫感が薄れる。したがって、ゲームが提供する仮想世界の中のキャラクタとプレーヤの一体感が薄れてしまう。

【0015】(3)キャラクタが移動する画面とキャラクタが攻撃する画面とで異なる画面表示を行う形態のゲームもある。その中で、ランダムに敵キャラクタが攻撃してくることにより時間経過を表現するものもある。ただし、この場合は、敵が攻撃を続けている限り戦闘を行っている間は移動ができない。というのも、移動用画面と攻撃用画面が完全に別のものとなっているからである。

【0016】したがって、例えば、プレーヤキャラクタが敵キャラクタから逃げながら敵キャラクタへ攻撃を仕掛けたり、加えたりすることの表現が難しく、臨場感に欠ける。

【0017】これらの問題が生ずるのは、RPGが提供する仮想世界における「時間」の進行を移動用画面と攻撃用画面が一つとなった状態で表現することが、従来のゲーム装置ではできなかったからである。

【0018】本発明は、以上のような問題を解決するためになされたもので、ゲームの進行にゲームが提供する「世界」の「時間」の概念を導入したゲーム装置を提供することにより、より臨場感があり緊迫感があるゲームを提供することを目的とする。

【0019】

【課題を解決するための手段】以上の目的を達成するための発明は下記の発明である。

【0020】第1の発明は、第1キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第1記憶手段と、第1キャラクタとは異なる第2キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第2記憶手段と、第1記憶手段に記憶された座標情報に基づいて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、規定手段によって規定された計時開始範囲および第2記憶手段に記憶された座標情報から前記第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、前記第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、計時手段により計時された時間を表示するための時間表示手段と、を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【0021】本発明では、プレーヤキャラクタから敵キャラクタへの攻撃を指示した場合の攻撃力を画面に表示することにより、プレーヤによる攻撃力の把握を容易にし、プレーヤがさまざまな戦略がとれるようにしたゲーム装置を提供することができる。

【0022】また、攻撃力を棒グラフにより表示するゲーム装置を開示する。棒グラフで表すことにより、攻撃の強さを直観的に把握することができるようになる。

【0023】また、プレーヤキャラクタと敵キャラクタの両方について、同様に攻撃力を計算して表示するゲーム装置を開示する。プレーヤキャラクタと敵キャラクタの攻撃力が容易に比較できるようになる。

【0024】第2の発明は、第1キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第1記憶手段と、第1キャラクタとは異なる第2キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第2記憶手段と、第1記憶手段に記憶された座標情報に基づいて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、規定手段によって規定された計時開始範囲および第2記憶手段に記憶された座標情報から前記第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、第1キャラクタが行動した場合、計時手段によって計時された時間に基づいて第1キャラクタの行動の効果を決定する効果決定手段と、を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【0025】本発明では、敵キャラクタがプレーヤキャラクタの攻撃射程範囲に入ってから経過時間によって攻撃力を決めるため、プレーヤが時間の経過を体感することができ、臨場感と緊迫感のあるゲーム装置を提供することができる。

【0026】第3の発明は、第1キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第1記憶手段と、第1キャラクタとは異なる第2キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第2記憶手段と、第1記憶手段に記憶された座標情報に基づいて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、規定手段によって規定された計時開始範囲および第2記憶手段に記憶された座標情報から前記第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、第1キャラクタが行動した場合、前記計時手段によって計時された時間に基づいて第1キャラクタの行動の効果を決定する効果決定手段と、第1キャラクタが行動した後に、計時手段による計時をリセットして計時をやり直す計時リセット手段と、を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【0027】本発明により、「強力な攻撃を頻繁に行うことはできない」「一度攻撃を与えると疲れる」という現実世界の状況に則した状況を表現することができ、プレーヤとキャラクタの一体感を増すことができるゲーム装置を提供することができる。

【0028】第4の発明は、第1キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第1記憶手段と、第1キャラクタとは異なる第2キャラクタを表示するための座標情報を記憶する第2記憶手段と、第1記憶手段に記憶された座標情報に基づいて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する規定手段と、規定手段によって規定された計時開始範囲および第2記憶手段に記憶された座標情報から第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する計時手段と、計時手段によって計時された時間が所定の時間に達した場合前記第1キャラクタに行動させる行動開始手段と、を備えたことを特徴とする

ゲーム装置。

【0029】本発明により、プレーヤキャラクタをコンピュータの指示によって動作させるゲーム装置や、プレーヤが明示的に攻撃を指示しなくとも自動的に攻撃が指示されるゲーム装置を提供することができる。

【0030】第5の発明は、第1キャラクタおよびこれとは異なる第2キャラクタとが登場し、入力手段、表示手段、制御手段、および、記憶手段を備えたゲーム装置を制御する手順を記録した記録媒体であって、第1キャラクタを表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、第2キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、記憶された第1キャラクタの座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する手順と、規定された計時開始範囲および記憶された第2キャラクタの座標情報から前記第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する手順と、開始された計時に基いて計時された時間を前記表示手段に表示する手順とを記録した媒体。

【0031】本発明により、本願発明に係るゲーム装置を含むコンピュータにおいてプレーヤキャラクタと敵キャラクタが戦闘するゲームを実施することができ、これをソフトウェア商品として容易に配布、販売などできるようになる。また、既存のハードウェア資源にソフトウェアをロードすることによって既存のハードウェアで新たなゲームが実施できるようになる。

【0032】第6の発明は、第1キャラクタおよびこれとは異なる第2キャラクタとが登場し、入力手段、表示手段、制御手段、および、記憶手段を備えたゲーム装置を制御する手順を記録した記録媒体であって、第1キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、第2キャラクタを前記表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、記憶された第1キャラクタの座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する手順と、規定された計時開始範囲および記憶された第2キャラクタの座標情報から第2キャラクタが前記計時開始範囲に入ったことを検知して、第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する手順と、第1キャラクタが行動した場合、開始された時間の計時に基いて前記第1キャラクタの行動の効果を決定する手順と、を記録した媒体。

【0033】本発明により、本願発明に係るゲーム装置を含むコンピュータにおいてプレーヤキャラクタと敵キャラクタが戦闘するゲームを実施することができ、これをソフトウェア商品として容易に配布、販売などできるようになる。また、既存のハードウェア資源にソフトウェアをロードすることによって既存のハードウェアで新たなゲームが実施できるようになる。

【0034】第7の発明は、第1キャラクタおよびこれとは異なる第2キャラクタとが登場し、入力手段、表示

手段、制御手段、および、記憶手段を備えたゲーム装置を制御する手順を記録した記録媒体であって第1キャラクタを表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、第2キャラクタを表示手段に表示するための座標情報を記憶する手順と、記憶された第1キャラクタの座標情報に基いて所定の領域を有する計時開始範囲を規定する手順と、規定された計時開始範囲および前記記憶された第2キャラクタの座標情報から第2キャラクタが計時開始範囲に入ったことを検知して、第1キャラクタの行動の効果を示すための時間の計時を開始する手順と、開始された時間の計時に基いて計時された時間が所定の時間に達した場合前記第1キャラクタに行動させる手順と、を記録した媒体。

【0035】本発明により、本願発明に係るゲーム装置を含むコンピュータにおいてプレーヤキャラクタと敵キャラクタが戦闘し、特にコンピュータによってキャラクタが自動的に攻撃を行うことができるゲームを実施することができ、これをソフトウェア商品として容易に配布、販売などできるようになる。また、既存のハードウェア資源にソフトウェアをロードすることによって既存のハードウェアで新たなゲームが実施できるようになる。

【0036】

【発明の実施の形態】以下に本発明の一実施形態を説明する。なお、ここで示す実施形態は本願発明の実施例としてあげるものであり、本願発明を限定することを意図するものではない。したがって、当業者であれば、本願発明の原理を逸脱しない範囲で実施例の各要素を均等な要素に置換することが可能である。

【0037】本願発明のゲーム装置は、図1に示すような全体構成100をとることができる。中央処理ユニット（以下「CPU（Central Processing Unit）」という。）101は、メインメモリ102、OS ROM（Operating System Read Only Memory）103、サウンド処理プロセッサ104、拡張シリアル/パラレルポート105、グラフィック処理プロセッサ106、CD-ROM（Compact Disk Read Only Memory）装置107、通信装置108およびバス109によって接続されている。

【0038】CPU 101は、その内部にキャッシュメモリを備えることができる。キャッシュメモリに対するアクセスはバス109を経由する必要がないため、メインメモリ102よりも高速にアクセスすることができる。キャッシュメモリには、CPU 101が最近参照したアドレス付近のデータや現在実行しているアドレス付近のプログラム自体が格納されるため、繰り返し計算などの高速化を図ることができる。

【0039】グラフィック処理プロセッサ106は、ビデオ出力110を介してテレビジョン装置に接続されている。グラフィック処理プロセッサ106は、キャラク

タや背景の画像を生成してテレビジョン装置に映す役割を担う。グラフィック処理プロセッサ106は、2次元平面に描かれた画像を順次変化させてアニメーション表示を行うこともできるし、3次元空間に配置されたポリゴンを2次元平面上に射影して画像を生成することもできる。

【0040】一般に、テレビジョン装置を表示装置として使用するゲーム装置では、1/60秒ごとに発生する垂直同期信号の間隔、もしくはその2倍の間隔(1/30秒)おきに画像を転送することが多い。この間隔を「コマ」もしくは「フレーム」という単位で呼び、時間の最小単位をコマやフレームとすることが多い。時間の最小単位を1コマや1フレームとすることにより、ちらつきのない画像表示ができる。ただし、当業者であれば、これ以外の時間最小単位を採用することも可能である。

【0041】サウンド処理プロセッサ104は、サウンド出力111を介してスピーカやヘッドフォンなどに接続される。メインメモリ102内の音楽データを再生する場合にはバス109を経由してデータが転送され、CD-ROMに記録された音楽データを再生する場合には、バス109は経由せずにCD-ROM装置107から直接データを取得することができる。

【0042】通信装置108には図2に示すようなコントローラ201やメモ리카ード113を接続することができる。コントローラ201は1台のゲーム装置につき2つ以上接続できるようになっており、これによって人間のプレーヤは自分のキャラクタに指示を出す。一方、メモ리카ード113は、現在どこまでゲームが進行したか、どのようなアイテムをキャラクタが見付け出したかなどを保存するために使用される。

【0043】このような指示を出すための選択装置として、図2に示すようなコントローラ201が使用されている。このコントローラ201は、十字キー203、○ボタン204、×ボタン205、□ボタン206、△ボタン207、スタートボタン208、セレクトボタン209、L1ボタン210、R1ボタン211、および、L2ボタン(図示せず)やR2ボタン(図示せず)などの入力スイッチを備えている。プレーヤは、これらのボタンを使用してキャラクタに対する指示を出す。

【0044】なお、通信装置108もしくは拡張シリアル/パラレルポート105を利用して複数のゲーム装置を互いに接続したり、電話線などからなるコンピュータ通信網に接続したりすることが可能である。

【0045】なお、本願発明に係るゲーム装置は、上記の構成に限定されない。例えば、CD-ROM装置107の代りにハードディスクやROMカセットを使用したり、コントローラ201の代りにキーボード、ジョイスティック、音声入力装置を使用したり、CPU101がサウンド処理プロセッサ104やグラフィック処理プ

ロセッサ106の役割をも担当したり、メモ리카ード113の代りにフロッピーディスクやハードディスクを使用する実施態様や、拡張シリアル/パラレルポート105を備えない実施態様においても、本願発明を適用することが可能である。

【0046】例えばコントローラ201の代りにキーボードを使用する態様では、十字キー203の代りにテンキーや矢印キーを、○ボタン204の代りにスペースキーを、×ボタン205の代りにエスケープキーを、それぞれ使用することができる。このようなキー、ボタン、それが使用されたときの処理の対応は適宜変更することが可能である。

【0047】このような基本構成を有するゲーム装置において、ゲームの進行にゲームが提供する「世界」の「時間」の概念を導入したゲーム装置を提供するための手法について以下説明する。

【0048】なお、ここでは、ゲームが進行する「世界」として上述のダンジョンを、プレーヤが演ずるキャラクタとして「チョコボ」という鳥を、上記のプレーヤ以外のプレーヤやコンピュータが演ずる敵キャラクタとして「サボテンダー」という怪物を、それぞれ例としてあげて説明する。

【0049】なお、プレーヤは必ずしも人間に限定されず、コンピュータがプレーヤであってもよい。この場合、プレーヤはあらかじめ定めたプログラムに従って動作することになる。

【0050】ダンジョンは、図3に示すように複数の部屋301と、部屋同士をつなぐ通路303で一つの階層が表現され、ある階層から別の階層へ移動するための階段の入口305が備えられている。部屋301や通路303には宝物307、薬309、魔法書311などが配置され、プレーヤはチョコボ321の役を演じてこれらの宝物307、薬309、魔法書311などのアイテムを集め、サボテンダー323などの敵キャラクタを倒したりこれから逃げたりしながら、ダンジョンを冒険していく。

【0051】プレーヤがキャラクタに対して移動を指示する場合は図2に示すコントローラを使用する。すなわち、十字キー203によって移動する方向を指示するので、ダンジョンも図3に示すような四角い樹目から構成しておく、移動操作と十字キーとの対応が単純になり、初心者プレーヤでも戸惑うことがなくなる。このようにしてダンジョンの一つの階層を表現したものを「マップ」と呼ぶ。

【0052】ただし、マップとして樹目構造をとることに本願発明が限定されるわけではない。シミュレーションゲームではヘクスと呼ばれる六角形によってマップを構成するし、任意の位置にキャラクタなどを配置や移動させることができるマップにおいても本願発明は適用可能である。

【0053】プレーヤはチョコボ321を演じつつダンジョンを冒険していく。プレーヤは、チョコボ321に対する移動の指示をコントローラの十字キー203で与える。これは従来のゲーム装置と同様である。十字キー203のいずれかのキーを1回押すごとに、チョコボ321はその方向へマップを1樹進むことになる。

【0054】敵キャラクタであるサボテンダー323の移動スピードとプレーヤキャラクタであるチョコボ321との移動スピードが同じ場合には、プレーヤキャラクタが1樹進むと、これに応じて敵キャラクタも最大で1樹進むようにすればよい。この場合、各ターンにはそれぞれが1樹移動することが含まれることになる。

【0055】一方、これらに相違がある場合には、一方のキャラクタが移動しても他方のキャラクタは移動できないターンを挟んだり、各キャラクタが1ターンで移動できる樹目の数を1樹に限らないことによって対応することができる。

【0056】マップを画面に表示する場合にすでにチョコボ321が歩いた場所とそうでない場所を区別して、異なる色で表示するようにしておくと、アイテムの見落としが少なくなるため、プレーヤにとって親切になる。たとえば、チョコボ321がすでに歩いた樹目は青で、まだ歩いていない樹目は黒で、チョコボ321が発見したダンジョンの壁は茶色で表示する。

【0057】さて、図3に示すようにキャラクタ等を表示すると、いわば「神」の視点からゲームが提供する

「世界」を見ることになる。しかし、プレーヤとキャラクタの一体感を増すためには、キャラクタと同じような視点から「世界」を見ることができるようになることが望ましい。そこで、図3に示すマップの一部を斜め上方から俯瞰した形で表示する手法が広く用いられている。このように表示したマップの一例を図4に示す。このような斜め俯瞰表示のための画像を生成する際に、前述のグラフィック処理プロセッサ106を利用する。

【0058】一方、「神」の視点からの表示もあった方がプレーヤにとって親切な場合も多い。そこで、基本的な表示画面は図4のような斜め俯瞰表示とし、プレーヤが図3のようなマップ表示を選択した場合には、これと重ねて表示する手法をとることができる。例えば、図4の斜め俯瞰表示の右上に図3のマップ表示を縮小して表示すればよい。この様子を図5に示す。縮小した上方から見たマップ550と斜め俯瞰の両者が表示されている。

【0059】現実世界では、一人の人間が運搬できる荷物の重さには限界がある。ゲームが提供する「世界」でもこのような条件を設けた方が臨場感が増す。そこで、本実施例では、チョコボ321が一度に運搬できるアイテムの数に制限を設けている。チョコボ321はアイテムを入れるための「袋」を持っており、この「袋」の大きさに制限がある、と考えるのである。

【0060】一方、ダンジョンの中には宝物307、薬309、魔法書311などのアイテムが配置されているため、落ちているアイテムを「ひろう」ことのほか、すでに持っているアイテムをその場所に「おく」ことができるようにしておくといよい。このような指示は、例えば以下のような手順で与えることができる。

【0061】(1) 図2のコントローラの△ボタン207を押すと、「ひろう」「おく」などの項目が含まれるメニューが表示される。

(2) メニューから十字キー203を使用して項目を選択し、○ボタン204を押すことによって決定する。

【0062】(3) 「ひろう」を選択した場合には、すでに持っているアイテムの数が制限に達しているか確認し、達していなければそのアイテムを「袋」に入れる。

(4) 「おく」を選択した場合は、現在「袋」に入っているアイテムの一覧をメニュー表示し、「おく」アイテムを十字キー203で選択して○ボタン204を押して決定すると、「袋」からそのアイテムを出して、ダンジョンの中でチョコボ321が現在いる樹目にそのアイテムを置く。

【0063】(5) なお、これらの選択を途中でやめる場合には、×ボタン205を押す。押すたびに、表示されているメニューが一つずつ、表示された順とは逆の順に消えるようにする。

【0064】さて、プレーヤは、アイテムを探しつつダンジョンの中を冒険していくが、ダンジョンの複雑さを増すために、ダンジョンが幾つも重なっているような「世界」を提供する。すなわち、地下1階のダンジョン、地下2階のダンジョン、地下3階のダンジョン、…のように、ダンジョンが多層構造を持つようにするのである。

【0065】深く進めば進むほど、ダンジョンに配置されているアイテムは珍しい貴重なものになり、その階で登場する敵キャラクタもなかなか倒せないように強いキャラクタに設定しておく。これにより、プレーヤがゲームを進めるための動機付けを行うのである。

【0066】ある階層のダンジョンのマップに階段などが設けられ、この階段に移動するとその下のダンジョンへ降りることができるようにする。この際に、自動的に「セーブしておける」「下の階へおける」という項目を含むメニューが表示されるようにするとプレーヤに親切である。

【0067】プレーヤはどの階まで降りたかによってゲームをどの程度攻略したかを把握することができる。今日のRPGは数時間で終わるような単純なものではなく、最後まで攻略するのに要する時間は数十時間から数百時間を超えるものまでである。一方、プレーヤの健康などを考慮すると適当なタイミングでゲームを終了し、翌日またその時点から再開できるような手段を提供することが望ましい。あるダンジョンを冒険し終わって下の階

のダンジョンへ移動する際に上記のようなメニューを表示することにより、これが実現できる。

【0068】「セーブしておる」を選択した場合には、メモリカード113に現在のゲームの進行状況などが保存される。一方「下の階へおる」を選択した場合は、保存せずにそのまま下の階のダンジョンへ舞台が移る。

【0069】RPGでは、敵キャラクタと遭遇してはこれと戦って倒していき、倒すごとに、プレイヤーのキャラクタの戦闘能力が増したり、体力が向上したりしていく。これを「経験値」や「ヒットポイント」というパラメータが次第に大きくなっていくことで表現することが多い。経験値やヒットポイントが大きくなっていくことでキャラクタの成長を表現し、プレイヤーからキャラクタへの感情移入をしやすくしているのである。

【0070】プレイヤーキャラクタは敵キャラクタと戦闘することによって経験値等を増していくため、敵キャラクタとの戦闘はRPGの面白さを決める重要な要素の一つになる。本願発明は、特に上述したRPGのためのゲーム装置が提供するゲームの敵キャラクタとの戦闘において、ゲームが提供する「世界」における「時間」の概念を導入することにより、臨場感と緊迫感のあるゲーム装置を提供することを目的とする。

【0001】本願発明においては、一定の条件が満たされたときに各キャラクタに対して計時処理を開始して、それ以降はプレイヤーによるキャラクタの移動の指示をするか否かと独立して上記計時処理が進行し、プレイヤーが敵キャラクタに対する攻撃を指示した場合には上記計時処理によって計時された時間に応じて攻撃の強さを変更し、攻撃後に計時をリセットすることにより、ゲームが提供する「世界」の「時間」の概念をプレイヤーが把握できるようになる。これにより、プレイヤーが受ける臨場感や緊迫感が従来よりも増すことになる。

【0002】このような計時処理を開始することを以下では「発動」と呼ぶ。また、計時処理により計時された時間は画面に数値で表示するよりも、棒グラフや円グラフで表示する方がプレイヤーにとって見やすく把握しやすい。そこで、本願発明の一実施形態では、計時された時刻をATB (Active Time Battle) バーと呼ばれる棒グラフに表示する。図6には、チョコボ321に対してATBバー601が発動して一定時間が経過した場合の表示の様子を示す。図6(a)には、チョコボ321の下に表示した場合、図6(b)には、チョコボ321の上に表示した場合、図6(c)には、チョコボ321の右に表示した場合をそれぞれ示す。これらの表示位置は、△ボタン207を押すと表示されるメニューによって適宜変更ができるようにするとよい。

【0003】ATBバー601が発動したときは、ATBバー601に表示される値は0であり、棒グラフ602の長さは0である。一度ATBバー601が発動した

らその後は、時間が何コマ経過したかを計測して、経過したコマ数に応じてATBバー601の棒グラフ602を伸ばして表示する。経過したコマ数と棒グラフ602の長さは比例するように設定するのが最も容易である。

【0004】ATBバー601が発動している場合に、そのキャラクタに対してプレイヤーやコンピュータから攻撃の指示が出されると、ATBバー601に表示されているそのときの棒グラフ602の長さに応じた強さの攻撃がされ、その後、棒グラフ602の長さが0にリセットされる。

【0005】したがって、ATBバー601により、「強い攻撃は疲れるので連続して短時間にはできない」「長い間待つと怒りのエネルギーが増し、火事場の馬鹿力が出る」などの状況を表現することができるようになる。

【0006】ATBバー601の棒グラフ602が伸びる長さは、そのときのキャラクタのパラメータのうちの「最大攻撃力」「最大魔法力」などを上限とすることができる。この場合は、棒グラフ602の上限に達するまでは経過したコマ数に比例した長さにして伸びるようにし、上限に達したらその長さを維持するようにするのが最も簡単である。

【0007】このようにすると、キャラクタのそれぞれについてATBバー601が表示された場合、ATBバー601自体の長さによってそのキャラクタの「最大攻撃力」「最大魔法力」をプレイヤーが把握しやすくなる。

【0008】ATBバー601の棒グラフ602が伸びる最大長さが長ければ長いほど、最大の威力で攻撃することができるようになるまでの時間がかかるが、最大の威力自体が大きくなる。したがって、一定時間は敵の攻撃をがまんして棒グラフ602が伸びるのを待ち、その後最大威力で攻撃するという戦略や、最初は細かく小さな攻撃を繰り返して相手の強さを確かめた上でどのような攻撃を行うか決める戦略など、戦闘方法に多様性を持たせることができる。

【0009】以下、あるキャラクタについての移動や攻撃の指示の手順とATBバー601との関係を説明する。これについては、プレイヤーキャラクタでも敵キャラクタでも同様であるので、以下ではプレイヤーキャラクタはチョコボ321であり、敵キャラクタはサボテンダー323一体である場合を例として、図7を参照して説明する。

【0010】(1) まず、プレイヤーがチョコボ321に対して、コントローラ201の十字キー203によって移動の指示を出す(ステップS701)。

(2) 十字キー203の示す方向にしたがって、チョコボ321の移動状態を示す画像を表示する。チョコボ321は、現在の場所から十字キー203の示す方向の目的の場所へ移動している間は、歩き回っている状態を示す画像が表示される。チョコボ321が目的の場所へ移

動し終わったところで、チョコボ 321 の現在位置を示す座標値をチョコボ 321 が移動した位置に合わせて更新する（ステップ S702）。

【0011】（3）移動したらサボテンダー 323 とチョコボ 321 の離れ具合を計算する（ステップ S703）。

（4）あらかじめ定めた第 1 の離れ具合、すなわち、射程範囲の内にサボテンダー 323 が近くにいるか否か調べる（ステップ S704）。このときの離れ具合の範囲を「ATBバー発動範囲」ともいう。射程範囲内の場合、ATBバー 601 が発動しているか否か調べる（ステップ S705）。発動していない場合は、ATBバー 601 を発動させる（ステップ S706）。ATBバー 601 が一度発動すると、プレイヤーの入力とは独立して ATBバー 601 の値は自動的に増加していく。これで ATBバー 601 が発動していることとなったので、手順（6）へ進む。

（5）射程範囲内にサボテンダーがいなかった場合は、あらかじめ定めた第 2 の離れ具合、すなわち、警戒範囲の外にサボテンダー 323 がいるか否か調べる（ステップ S709）。このときの離れ具合の範囲を「ATBバー消去範囲」ともいう。警戒範囲外の場合は、ATBバー 601 を消去して（ステップ S710）、手順（8）へ進む。

【0012】（6）ATBバー 601 が発動している場合には、コントローラ 201 の○ボタン 204 によってサボテンダー 323 に対する攻撃の指示を出したか否かを調べる（ステップ S708）。

【0013】（7）攻撃の指示を出していた場合は、ATBバー 601 が発動しているか否かを調べ、発動していない場合には、攻撃処理は行わない。発動している場合には、その時の ATBバー 601 の棒グラフ 602 の長さに応じた強さの攻撃力の攻撃をサボテンダー 323 に対して与え、さらに、ATBバー 601 の棒グラフ 602 の長さを 0 にリセットする（ステップ S708）。

【0014】（8）他のキャラクタ（この例ではサボテンダー 323 のみ）についても手順（1）～（7）と同様の処理を行う（ステップ S711）。

（9）手順（1）へ戻って繰り返す。

【0015】以下には、ATBバー 601 が発動されてから消去されるまでの手順を、図 8 を参照して説明する。

（1）ATBバー 601 が発動される（ステップ S801）。

（2）ATBバー 601 が発動された時刻をメモリ内の発動時刻領域に記憶する（ステップ S802）。

【0016】（3）プレイヤーが攻撃を指示したか否かを調べる（ステップ S803）。

（4）攻撃を指示している場合は、現在の ATBバー 601 の棒グラフ 602 の長さを通知してから（ステップ

S804）、上記発動時刻領域を現在時刻にリセットする（ステップ S805）。

（5）ATBバー 601 を消去すべきか否かを調べる（ステップ S806）。

（6）消去すべき場合には ATBバー 601 を消去する（ステップ S807）。

【0017】（7）消去すべきでない場合は現在時刻と上記発動時刻領域に記憶された時刻の差を計算する（ステップ S808）。

（8）上記時刻の差にしたがって、ATBバー 601 内の棒グラフ 602 の長さを決めて表示する（ステップ S809）。

（9）手順（3）へ戻る。

【0018】このほか、ATBバー 601 が発動したら発動時刻領域に整数 0 を設定し、垂直同期割り込みが発生するたびにこの発動時刻領域に記憶された整数を正の整数ずつ増加させ、これに応じて ATBバー 601 内の棒グラフ 602 の長さの表示を変更する割り込み処理ルーチンを設定することにより、経過時間を取得することも可能である。この場合は、キャラクタの処理と割り込みによって ATBバーの処理が並行して行われることになる。

【0019】なお、上記手順は本願発明の一実施形態にすぎず、当業者であれば、本願発明の原理の範囲内で適宜各手順の順序を交換したり、新たな手順を追加したり、均等な手順と置換したりすることが可能である。

【0020】プレイヤーによるキャラクタへの移動および攻撃の指示の処理と ATBバー 601 による計時処理とは、概念的には並行して処理される。ここで説明する実施形態では、CPU 101 は一つなので、キャラクタの移動攻撃処理を扱うスレッドやプロセスと、ATBバー 601 の計時処理を扱うスレッドやプロセスとが並行して動作するような実施形態をとるためには、マルチタスク処理を行う必要がある。この場合には、ATBバー 601 の発動によって後者のスレッド等が起動され、ATBバー 601 の消去によって後者のスレッド等が強制終了される。長さの取得はスレッド等の間の通信によって行われる。

【0021】また、複数のキャラクタを処理する CPU をそれぞれについてすることにより複数の CPU を備えたゲーム装置を構成して並行処理を行うことも可能である。この場合、ATBバーの発動、消去、長さの取得の処理は CPU 間の通信を伴うことになる。

【0022】一方、プレイヤーからの指示は、ゲーム装置の時間の単位である 1 コマよりも短い単位で入力されることは少ないし、入力されても無視することとすれば、プレイヤーによるキャラクタへの移動および攻撃の指示の処理と ATBバー 601 による計時処理とを、1 つのスレッドもしくはプロセスによって行うこともできる。この場合、図 7 で説明した制御の流れと図 8 で説明した制

御の流れを適宜混合して行うことができる。

【0023】さて、ATBバー発動範囲は、チョコボ321による攻撃が届く範囲を表現する。一方、ATBバー消去範囲は、チョコボ321が敵を発見した後に敵が見えなくなり、警戒をとく範囲を表現する。したがって、ATBバー消去範囲は、ATBバー発動範囲を含み、消去範囲は発動範囲と同じか発動範囲よりも広い範囲とすることが望ましい。

【0024】ATBバー発動範囲や消去範囲の決め方には、以下のような種々の方法がある。

(a) チョコボ321から最小何樹の移動で到達できるかの距離で決める。図9(a)には、チョコボから最小2樹で到達できる範囲を示す。この範囲170が発動範囲や消去範囲に相当する。この場合、離れ具合は、縦に何樹、横に何樹離れているかを加算した値になる。これは、計算が単純で高速にでき、発動範囲や消去範囲についてそれぞれ一つの数値を記憶しておけばよいのでメモリ効率もよいという特徴がある。

【0025】(b) チョコボ321についてATBバー発動範囲や消去範囲の形状をそれぞれ定めておく。図9(b)には、チョコボ321の前方については遠くまで後方については近くまでの範囲170を示す。これは、計算時間やメモリ効率の点では上記(a)に劣る。しかし、「前はよく見えるが背面は見にくい」という現実の状況をより忠実に表現することができる。

【0026】上記の手順では、プレーヤが人間の場合を説明しているため、攻撃の指示はコントローラ201から行われている。キャラクタがサボテンダー323の場合、すなわち、プレーヤがゲーム装置自体の場合には、以下のようなタイミングでソフトウェア的に攻撃の指示をキャラクタに与えることとすればよい。

(a) ATBバー601の棒グラフ602の長さが一杯になったら攻撃を行う。人間のプレーヤ側からは、敵キャラクタの攻撃のタイミングが判りやすいという特徴がある。したがって、特に初心者向けのゲームに適している。

(b) ATBバー601の棒グラフ602の長さががある値(0を含む)以上になったらランダムに攻撃を行う。人間のプレーヤ側からは、敵キャラクタの攻撃のタイミングが判りにくく、より緊張感が増す、という特徴がある。したがって、よりリアルな表現を求めるマニア向けのゲームに適している。

【0027】なお、敵キャラクタは一切移動できないものとしてもよい。例えば、敵キャラクタが食虫植物や毒花の場合である。その近くに寄ってから一定時間が経過すると蔓が伸びてきてプレーヤキャラクタに絡まったり麻酔薬が放散されたりする状況がATBバーによって表現される。

【0028】また、敵キャラクタは、上記のような生物に限られない。例えば、宝物が隠されている場所には、

盗掘を防ぐため、さまざまな罠が仕掛けられているのが通例である。ある場所にとどまったまま一定の時間が経過すると、その後で口が開く落とし穴や矢が飛んでくるブービートラップなども上記敵キャラクタに含まれる。

【0029】さらに、プレーヤキャラクタが拾うことができるアイテムに「ATBバーばいそく」「ATBバーにばい」などを用意しておくことが可能である。前者はATBバー601の棒グラフ602が通常の2倍のスピードで伸びていくアイテムであり、後者はATBバー601の全体の長さ、すなわち、最大攻撃力等が通常の倍の大きさになるアイテムである。このようなアイテムを用意しておくことにより、ゲームの複雑さが増し、面白さが向上することになる。

【0030】ATBバーの長さは各キャラクタのステータスによって異なるようにする。「すばやい」キャラクタが最大攻撃力に達するまでのATBバーは短くし、「のろい」キャラクタが最大攻撃力に達するまでのATBバーは長くすると、キャラクタによって様々な戦略が楽しめるようになる。

【0031】つまり、各キャラクタに「ATBバー長さ」というパラメータというパラメータを持たせておいて、このパラメータを最大攻撃力に達するまでのATBバーの長さとするのである。

【0032】さらに、この「ATBバー長さ」はプレーヤキャラクタが装備している「防具」や「武器」によって変動するようにする。例えば、重い武具を装備していれば「ATBバー長さ」は大きくなり、特殊な武具を装備していれば「ATBバー長さ」は小さくなるようにする。このような「ATBバー長さ」の増減については、各武器や防具についてそれぞれ値をあらかじめ設定しておく。

【0033】なお、武具や防具とは、キャラクタが拾うことができるアイテムの一種であり、プレーヤキャラクタの場合には、プレーヤの選択によりプレーヤキャラクタが仮想的に身にまとう、つまり、装備することができるものである。こうした武器や防具を装備することにより、プレーヤキャラクタの強さが変化し、ゲームの進行の多様性が増す。

【0034】なお、上記の例では、図3のようにサボテンダー323一体のみがそのダンジョンにいる場合を考えている。一方、複数の敵キャラクタがいる場合は、それぞれについて離れ具合を計算し、複数の敵キャラクタについてそれぞれATBバー601を表示する手法が考えられる。しかし、この場合は、各キャラクタについてATBバー601が複数表示されるため、画面表示がわかりにくくなるという問題が生じる。この場合には最も近くにいる敵キャラクタによってATBバー601の表示が開始されるようにして、表示されるATBバー601の数を1つに制限する実施態様をとることが可能である。この場合、攻撃は最も近くにいる敵キャラクタに

ついでのみできる、という制限を設けることができる。

【0035】本願発明の実施形態の一例においては、プレイヤーキャラクタの移動と敵キャラクタの移動が交互に行われる、というRPGのターンの概念はそのまま維持される。もちろん、これを交互に行わず、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタが並行に動作してそれぞれマップ中を移動するような実施形態についても本願発明を適用することができる。

【0036】ただし、本願発明は、特に、前者の実施形態について効果が大きい。前者の実施形態では、移動に「時間」の概念が導入されていないため、移動においてはプレイヤーは緊張感を受けない。一方、戦闘においては「時間」の概念が導入されるため、プレイヤーは緊張感を受けることになるが、移動の時にはプレイヤーは緊張していないため、緊張の度合が大きく移動と戦闘で変化することになる。したがって、特に前者の実施形態では、戦闘シーンでプレイヤーが受ける臨場感や緊迫感を増す効果が大きくなる。

【0037】

【発明の効果】以上説明したように、本願発明によれば、ゲームが提供する「世界」の「時間」の概念をプレイヤーに伝えることによって従来よりも臨場感や緊張感が向上したゲーム装置を提供することができる。

【0038】なお、以上の説明では主としてRPG用のゲーム装置を例としてあげたが、本願発明は、他の多種多様なゲーム装置に適用することが可能である。例えば、上記実施例を発展させれば、複数のプレイヤーが遠隔地にいる場合でもコンピュータ通信網を介してそれぞれのキャラクタを同じダンジョンの中で行動させて協力して敵キャラクタを倒しつつ目的を達成するRPG装置に適用することができる。また、それぞれのキャラクタが互いに敵同士となって対戦する対戦型アクションゲームに適用することもできる。また、いわゆるシューティングゲームやアクションゲームに適用することも可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】本願発明に係るゲーム装置の実施例の全体構成を示す説明図である。

【図2】本願発明に係るゲーム装置のプレイヤーからキャラクタへ行動を指示するための入力装置の実施例であるコントローラを示す説明図である。

【図3】本願発明に係るゲーム装置が提供するゲームの実施例の概要を示すための説明図である。

【図4】本願発明に係るゲーム装置が提供するゲームの実施例の表示画面を示す説明図である。

【図5】本願発明に係るゲーム装置が提供するゲームの

実施例の表示画面を示す説明図である。

【図6】本願発明に係るキャラクタとATBバーの表示位置の関係を示す説明図である。

【図7】本願発明に係るプレイヤーからキャラクタに対する移動や攻撃の指示の処理を説明するフローチャートである。

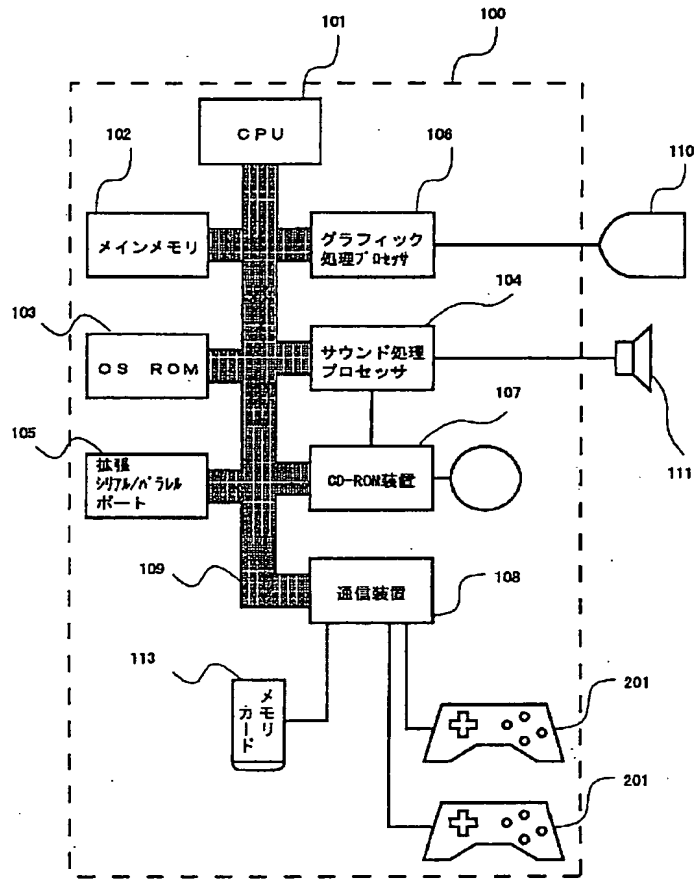
【図8】本願発明に係るATBバーの発動から消去までの手順の一例を示すフローチャートである。

【図9】本願発明に係るATBバー発動範囲、ATBバー消去範囲の様子を示す説明図である。

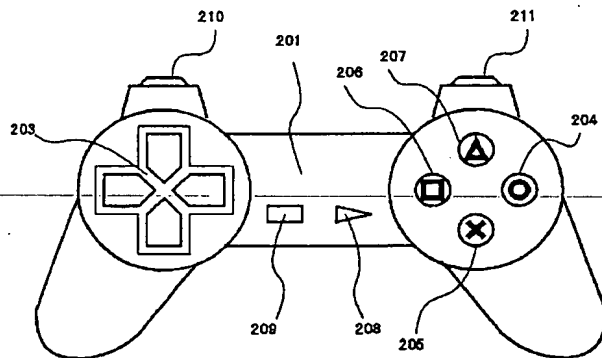
【符号の説明】

100	ゲーム装置
101	CPU
102	メインメモリ
103	OS ROM
104	サウンド処理プロセッサ
105	拡張シリアル/パラレルポート
106	グラフィック処理プロセッサ
107	CD-ROM装置
108	通信装置
109	バス
110	ビデオ出力
111	サウンド出力
113	メモ리카ード
201	コントローラ
203	十字キー
204	○ボタン
205	×ボタン
206	□ボタン
207	△ボタン
208	スタートボタン
209	セレクトボタン
210	L1ボタン
211	R1ボタン
301	部屋
303	通路
305	階段の入口
307	宝物
309	薬
311	魔法書
321	プレイヤーキャラクタ「チョコボ」
323	敵キャラクタ「サボテンダー」
550	縮小マップ
601	ATBバー
602	棒グラフ

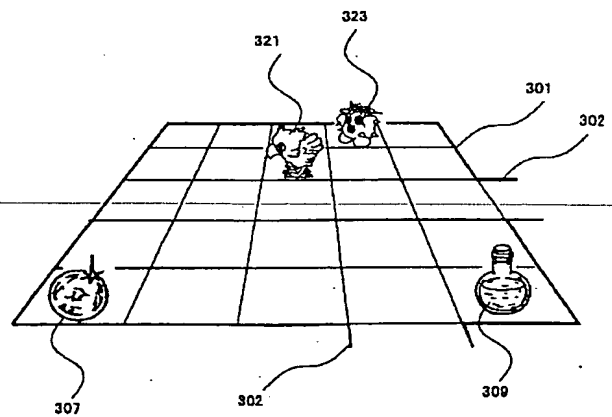
【図 1】



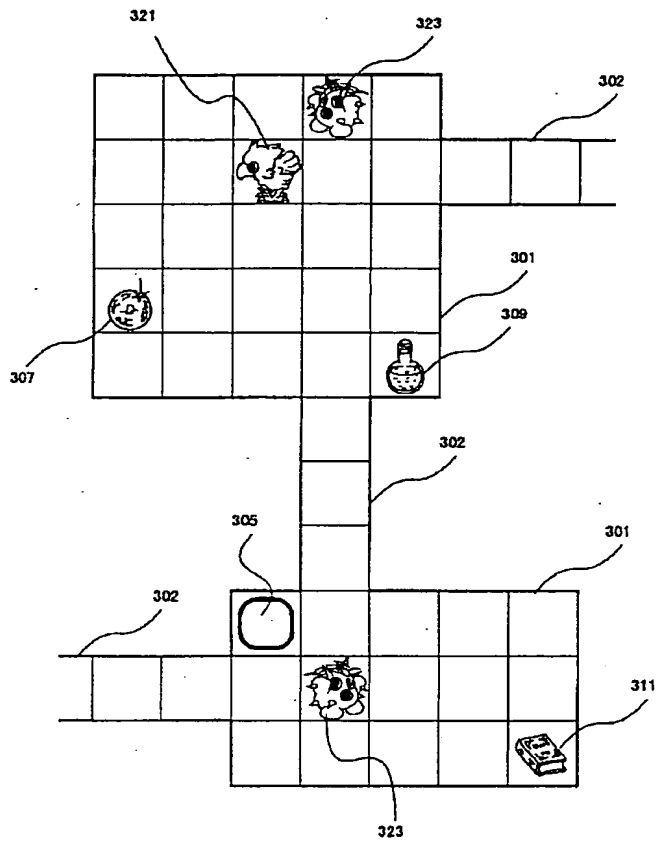
【図 2】



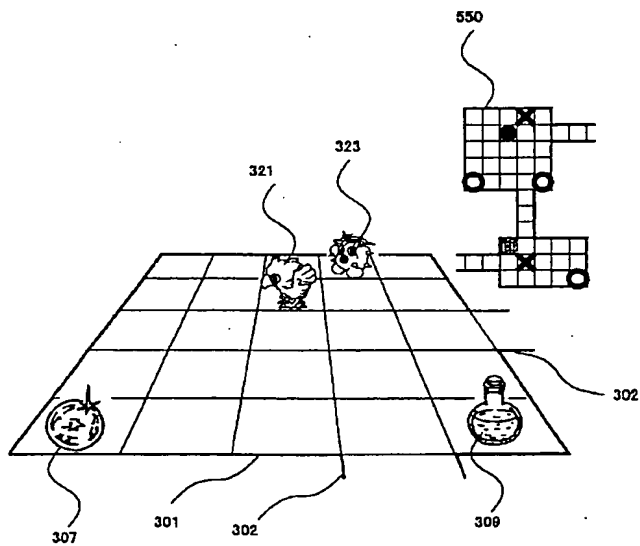
【図 4】



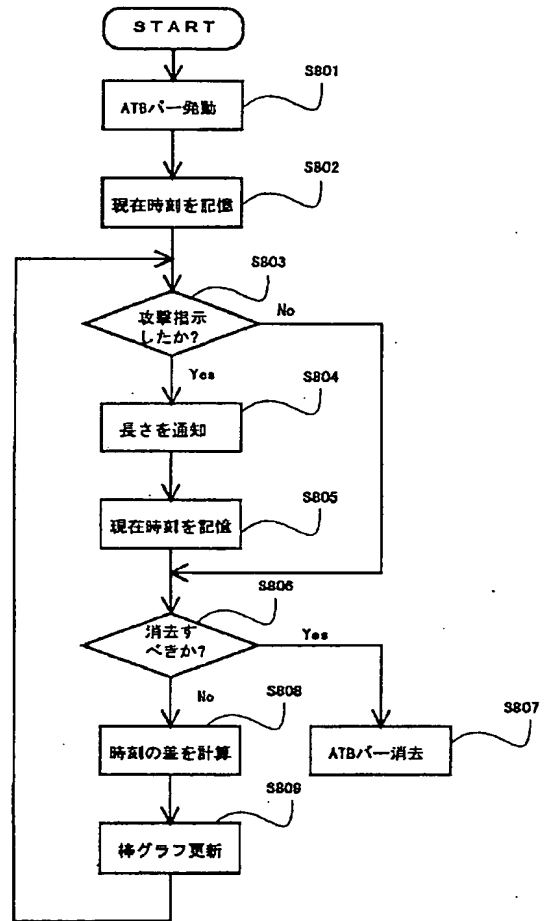
【図3】



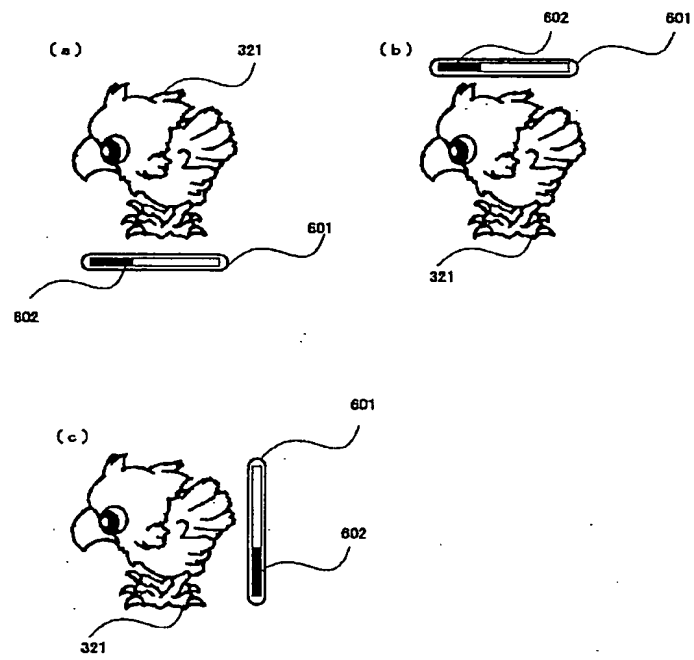
【図5】



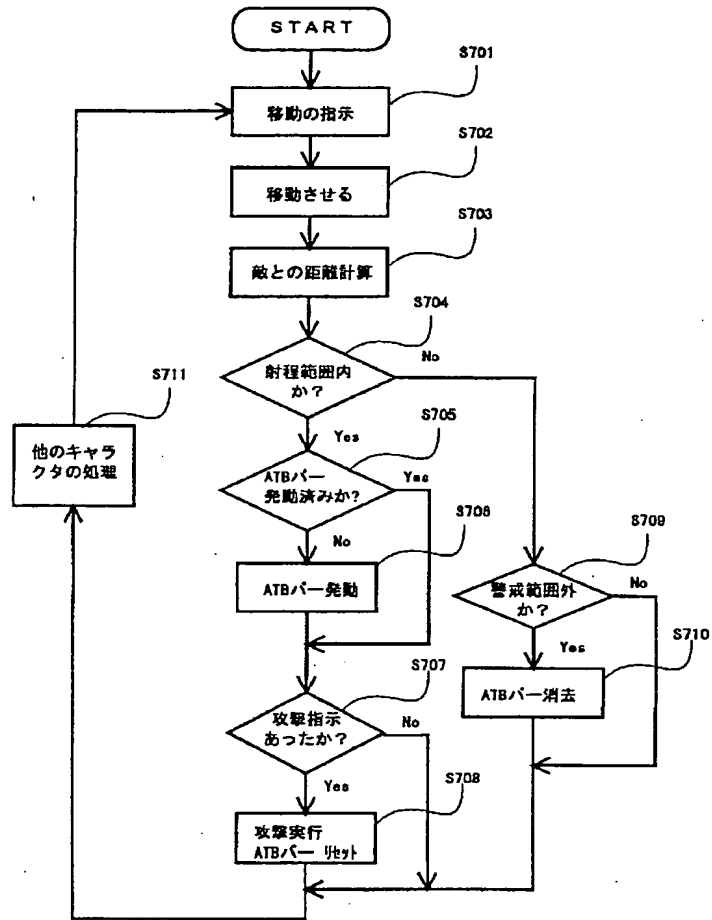
【図8】



【図 6】



【図7】



【図 9】

